

# JOJO'S BIZARRE ADVENTURE



CAPCOM



## OVERCOMING THE LUMPY PART

ing the economy. The Fed's response was to raise the discount rate to 13 percent, which was the highest rate since the 1930s. The Fed also raised the reserve requirements for banks, which further tightened the money supply. The Fed's actions led to a sharp decline in the money supply, which in turn led to a sharp decline in the economy. The recession lasted from 1980 to 1982, and was the deepest and longest recession since the 1930s.

### Overcoming Inflation

- The Fed raised the discount rate to 13 percent, which was the highest rate since the 1930s.
- The Fed raised the reserve requirements for banks, which further tightened the money supply.
- The Fed's actions led to a sharp decline in the money supply, which in turn led to a sharp decline in the economy.
- The recession lasted from 1980 to 1982, and was the deepest and longest recession since the 1930s.

### REGULATION

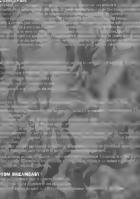
of 1980 and 1981, which led to a sharp decline in the economy. The Fed's actions led to a sharp decline in the money supply, which in turn led to a sharp decline in the economy. The recession lasted from 1980 to 1982, and was the deepest and longest recession since the 1930s.

The Fed's actions led to a sharp decline in the money supply, which in turn led to a sharp decline in the economy. The recession lasted from 1980 to 1982, and was the deepest and longest recession since the 1930s.

The recession lasted from 1980 to 1982, and was the deepest and longest recession since the 1930s.

### MANIPULATION OF FEDERAL RESERVE

- The Fed raised the discount rate to 13 percent, which was the highest rate since the 1930s.
- The Fed raised the reserve requirements for banks, which further tightened the money supply.
- The Fed's actions led to a sharp decline in the money supply, which in turn led to a sharp decline in the economy.



The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.

The Northeast region is highlighted in light blue. The Midwest region is highlighted in light green. The South region is highlighted in light orange. The West region is highlighted in light purple.



**NOUS  
BIZARRE  
ADVENTURE**

**FRANÇAIS**



Merci d'avoir choisi *Juû & Blaine Adventure™*. Ce livret est exclusivement destiné à la console de jeu *Beowulf™*. Lisez attentivement ce livret avant de commencer *Juû & Blaine Adventure™*.

## SOMMAIRE

La recherche de Dio _____	11	Arde _____	47
Console de jeu <i>Beowulf™</i> _____	13	Polisareff _____	47
Commencer une partie _____	14	Joseph _____	48
Visual Memory (Carte Mémoire) _____	14	Igel _____	48
_____	14	PerSkop _____	49
Commandes par défaut _____	15	Matrieva _____	49
Écran de jeu _____	17	Isol Horst _____	50
Règles de combat _____	18	Black Polisareff _____	50
Modes de Jeu _____	19	O'Bea _____	51
Mens des options _____	40	Muler _____	51
Mouvements de base _____	41	Alejo _____	52
Le Biogène _____	43	Chaco _____	52
Super Cards _____	44	Dio _____	53
Personnages _____	45	Isol _____	53
Julian _____	45	Assistance technique _____	54
Kakyan _____	46		

## LA REVANCHE DE DIO

La fille de l'officier écossais, en Angleterre. Si r Joseph partageant sa maison de  
en esprit avec son jeune frère, Dio était il désiré le tuteur après la mort de son père.  
Ce dernier avait sacrifié sa vie pour sauver celle de son  
fils. Les circonstances de ce décès restent à ce jour  
enveloppées de mystères.

Dio n'avait pas hérité de sa grande  
ambition de son père car ce lieu était  
reconnu comme son oncle. Il  
comptait dans le but de s'empare de sa  
fortune.

Grâce à un masque magique remplissant de  
mystérieux pouvoirs, Dio se transforma en monstre  
effrayant. Et un jour, il déclara la guerre à S r  
Joseph.

Mais le vrai fils de noble, Jonathan  
Joseph défendait son père  
corps et âme et  
mentant Dio ne  
parvint à  
chasser de ses  
domaines.

Après la mort d'un  
longue série  
de tentatives  
vaines, Dio  
échoua forfait et

fit disparaître ce dernier dans les profondeurs  
de l'océan.



Se sont éveillés...

On découvre un étrange scénario en ce temple des Îles Canaries dans l'Océan Atlantique

Le matin même, au Japon, Jotaro Kujo raconte Jotro par ses amis. Le réveille avec un songe très étrange. Un phénomène bizarre s'est produit durant son sommeil. Au cours de cette nuit agitée, Jotro a eu l'impression qu'un être cherchait à prendre possession de son esprit.

Le maître de Jotro, Holly, était tombé malade quelques temps auparavant. On murmure qu'elle aura été atteinte par "Le Diable", une sorte de spectre redoutable et insaisissable s'affaissant aux esprits de leurs victimes sans prévenir. Jotro hésite à quoi répondre par ce mal ?

Ce jour-là, Jotro comprend les oracles du mystérieux dual de savoir de sa mère. On vient de réveiller des professeurs de l'école.

Pour savoir où se trouve Holly, Jotro et ses amis partent pour l'Égypte en la même direction. Ils s'efforcent de découvrir la réponse à ces cauchemars et à ce mal étrange.

Mais les forces de mal de D se forment tout autour des en approche.



## CONSOLE DE JEU DREAMCAST™



Il y a six ports de commande pour connecter les manettes Dreamcast™ au votre périphérique.

À droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Connectez de 1 à 4 manettes dans les ports de commande respectifs.

marque... Un Port de commande est également appelé Port

marque... Prenez-vous des manettes supplémentaires (vendues

à part) pour jouer à 2 joueurs ou plus.

Jouez à 2 joueurs simultanément dans le jeu **Juicy Horror Adventure**. Avant d'allumer la console Dreamcast™, connectez-la ou les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique dans les ports de commande de la console.

## COMMENCER UNE PARTIE

- 1 Lorsque l'écran de titre suffit, appuyez sur **X** ou de la croix (selon votre console) sur le bouton A pour lancer le jeu. **JOUER BIZARRE ADVENTURE** ou **JEU DE BIZARRE ADVENTURE** 2 puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

- 2 Sélectionnez **SANS DÉMARRER** (nouvelle partie) dans le menu principal puis appuyez sur le bouton A pour continuer.
- 3 Sélectionnez un mode de jeu puis confirmez à l'aide du bouton A.
- 4 Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A.
- 5 Choisissez un type de configuration de manette.

### Normal

Éxécutez les mouvements spéciaux et les super combats en une combinaison de plusieurs boutons.

### Easy (simple)

Éxécutez les mouvements spéciaux et les super combats à l'aide de commandes simplifiées.



## VISUAL MEMORY (Carte Mémoire)

### Sans sauvegarde!

Sauvegardez vos parties, les paramètres de menu, les options, vos scores ainsi que vos résultats sur un VM (verbe abstrait).

### Load (chargement)

Chargez des parties précédemment sauvegardées à partir d'un VM.

### Auto Load (chargement automatique)

Si un VM contenant déjà des données de jeu est inséré dans le port d'extension 2, ces données sont automatiquement chargées dès que vous allumez la console Dreamcast™.



Remarque | Au cours d'une sauvegarde, n'effacez jamais votre console de jeu Dreamcast™, ne retirez pas le VM ou ne débranchez pas une manette.



# COMMANDES PAR DEFAUT

## MANETTE DREAMCAST™



### COMMANDES DE VOTRE PERSONNAGE PENDANT UN COMBAT\*

- 1. **↕** Mouvement vertical
- 2. **↔** Mouvement horizontal
- 3. **↖** Mouvement diagonal
- 4. **↗** Mouvement diagonal
- 5. **↘** Mouvement diagonal
- 6. **↙** Mouvement diagonal
- 7. **↕** Mouvement vertical
- 8. **↔** Mouvement horizontal
- 9. **↖** Mouvement diagonal
- 10. **↗** Mouvement diagonal
- 11. **↘** Mouvement diagonal
- 12. **↙** Mouvement diagonal
- 13. **↕** Mouvement vertical
- 14. **↔** Mouvement horizontal
- 15. **↖** Mouvement diagonal
- 16. **↗** Mouvement diagonal
- 17. **↘** Mouvement diagonal
- 18. **↙** Mouvement diagonal
- 19. **↕** Mouvement vertical
- 20. **↔** Mouvement horizontal
- 21. **↖** Mouvement diagonal
- 22. **↗** Mouvement diagonal
- 23. **↘** Mouvement diagonal
- 24. **↙** Mouvement diagonal
- 25. **↕** Mouvement vertical
- 26. **↔** Mouvement horizontal
- 27. **↖** Mouvement diagonal
- 28. **↗** Mouvement diagonal
- 29. **↘** Mouvement diagonal
- 30. **↙** Mouvement diagonal
- 31. **↕** Mouvement vertical
- 32. **↔** Mouvement horizontal
- 33. **↖** Mouvement diagonal
- 34. **↗** Mouvement diagonal
- 35. **↘** Mouvement diagonal
- 36. **↙** Mouvement diagonal
- 37. **↕** Mouvement vertical
- 38. **↔** Mouvement horizontal
- 39. **↖** Mouvement diagonal
- 40. **↗** Mouvement diagonal
- 41. **↘** Mouvement diagonal
- 42. **↙** Mouvement diagonal
- 43. **↕** Mouvement vertical
- 44. **↔** Mouvement horizontal
- 45. **↖** Mouvement diagonal
- 46. **↗** Mouvement diagonal
- 47. **↘** Mouvement diagonal
- 48. **↙** Mouvement diagonal
- 49. **↕** Mouvement vertical
- 50. **↔** Mouvement horizontal
- 51. **↖** Mouvement diagonal
- 52. **↗** Mouvement diagonal
- 53. **↘** Mouvement diagonal
- 54. **↙** Mouvement diagonal
- 55. **↕** Mouvement vertical
- 56. **↔** Mouvement horizontal
- 57. **↖** Mouvement diagonal
- 58. **↗** Mouvement diagonal
- 59. **↘** Mouvement diagonal
- 60. **↙** Mouvement diagonal
- 61. **↕** Mouvement vertical
- 62. **↔** Mouvement horizontal
- 63. **↖** Mouvement diagonal
- 64. **↗** Mouvement diagonal
- 65. **↘** Mouvement diagonal
- 66. **↙** Mouvement diagonal
- 67. **↕** Mouvement vertical
- 68. **↔** Mouvement horizontal
- 69. **↖** Mouvement diagonal
- 70. **↗** Mouvement diagonal
- 71. **↘** Mouvement diagonal
- 72. **↙** Mouvement diagonal
- 73. **↕** Mouvement vertical
- 74. **↔** Mouvement horizontal
- 75. **↖** Mouvement diagonal
- 76. **↗** Mouvement diagonal
- 77. **↘** Mouvement diagonal
- 78. **↙** Mouvement diagonal
- 79. **↕** Mouvement vertical
- 80. **↔** Mouvement horizontal
- 81. **↖** Mouvement diagonal
- 82. **↗** Mouvement diagonal
- 83. **↘** Mouvement diagonal
- 84. **↙** Mouvement diagonal
- 85. **↕** Mouvement vertical
- 86. **↔** Mouvement horizontal
- 87. **↖** Mouvement diagonal
- 88. **↗** Mouvement diagonal
- 89. **↘** Mouvement diagonal
- 90. **↙** Mouvement diagonal
- 91. **↕** Mouvement vertical
- 92. **↔** Mouvement horizontal
- 93. **↖** Mouvement diagonal
- 94. **↗** Mouvement diagonal
- 95. **↘** Mouvement diagonal
- 96. **↙** Mouvement diagonal
- 97. **↕** Mouvement vertical
- 98. **↔** Mouvement horizontal
- 99. **↖** Mouvement diagonal
- 100. **↗** Mouvement diagonal

### COMMANDES DE VOTRE PERSONNAGE QUAND IL EST DIRIGÉ VERS LA DROITE

### COMMANDES DE VOTRE PERSONNAGE QUAND IL EST DIRIGÉ VERS LA GAUCHE

\* Ces commandes sont destinées à être utilisées avec les boutons analogiques de la manette Dreamcast. Elles ne sont pas destinées à être utilisées avec les boutons numériques de la manette Dreamcast. Elles ne sont pas destinées à être utilisées avec les boutons numériques de la manette Dreamcast. Elles ne sont pas destinées à être utilisées avec les boutons numériques de la manette Dreamcast.

## ARCADE STICK

### Buttons - Boutons (12)

Jeux de  
combat et de  
 stratégie et de  
 simulation et  
 stratégie, un moyen  
 idéal de jouer au  
 jeu.



### Button Start

Button de démarrage (Start/Reset) 1

Button 1 - Coup/Bouton Start

Button 2 - Coup/Bouton (DP1) Bouton

Button 3 - Coup 1 Bouton  
Bouton - DP2 Bouton

Button 4 - Bouton

Button 5 - Bouton (DP3) Bouton (DP3)  
Bouton/Combinaison

Buttons de fonction de jeu (DP4) et  
autres (DP4) Bouton (DP4) Bouton  
autres (DP4) Bouton (DP4) Bouton

## VIBRATION PACK

Le jeu Judo II vous offre une expérience de jeu unique et dynamique.

Vous pouvez profiter de la vibration pour sentir les coups et les  
déplacements de votre personnage. Pour profiter de cette fonctionnalité, vous devez connecter le  
Vibration Pack au jeu. Voir la page 40.



### Remarques :

- Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu Judo II (Bouton  
Adventure). Pour cela, connectez le module de jeu externe périphérique  
supplémentaire avant d'allumer votre console Dreamcast™.
- Pour revenir à l'écran de jeu à tout moment pendant une partie,  
appuyez et maintenez enfoncés simultanément les boutons A, B, X et Y  
et le bouton Start. Le chargement de logiciel est alors réinitialisé et  
l'écran de titre s'affiche.
- Vous avez la possibilité de modifier la configuration de la manette et  
de l'Arcade Stick en affectant Bouton (DP4) (Configuration des  
boutons) dans le menu des options. Voir page 40.

# LE CRAN DE COMBAT

Statut : Débutant

Statut de Santé

Personnage

Statut d'énergie



Statut de la vie de la

Statut de Super Combat

Statut de Super Combat

Statut de santé

Affiche le temps restant avant la fin du match

Statut

Affiche votre score

Statut de Santé

Reflète l'état de santé de votre personnage

Personnage

Affiche le pourcentage de votre personnage

Statut d'énergie

Reflète le niveau d'énergie de votre disciple (Tous les personnages ne possèdent pas le statut d'énergie)

Nombre de victoires

Indique le nombre de rounds remportés par les combattants.

Statut de Super Combat

Barre de couleur qui se remplit au fur et à mesure que votre personnage attaque et pâtit des coups. Lorsque'elle est pleine, votre personnage peut effectuer des coups spéciaux tels que des Super Combos.

Statut de Super Combat

Cet indicateur 11, 2 ou 30 vous permet d'exécuter des Super Combos. (Voir page 44)

# LES REGLES DE COMBAT

## DURÉE DU MATCH

Un match se déroule en 3 rounds qui se terminent tous au bout de 10 secondes (par défaut) ou lors d'un stop le Juge de Santé d'un des combattants. Ainsi, 2 Vous avez la possibilité de modifier le nombre de rounds par match et d'activer ou non (ON/OFF) le chronomètre dans le menu des options. Option Match (voir page 42)

## LE VAINQUEUR

Le premier personnage à remporter au moins deux des trois rounds est déclaré vainqueur de match. Si le chronomètre affiche 0 alors que les deux adversaires sont toujours debout, le gagnant est alors le personnage dont le Juge de Santé est le plus élevé en fin de round. Lorsque le chronomètre est descendu (OFF), le round se termine lorsque le Juge de Santé d'un des deux combattants se vide entièrement.

## MATCH NUL

Un match est déclaré nul (Draw / Draw) lorsque les deux adversaires égaient simultanément leur Juge de Santé (Score 0, 0) ou bien lorsque le Juge de Santé de leur Juge de Santé est équilibré au moment où le chronomètre s'arrête.



## MODÈS DE JEU CADE

- **CADE** : Dans une arène, à 100% vous affrontez un adversaire contrôlé par votre adversaire.
- **CADE** : Vous pouvez vous battre après chaque victoire ou vous battre si vous êtes perdus. Un adversaire peut vous battre pour une partie à 2.

- **CADE** : Dans le jeu **Job's** Adventure 2 vous choisissez entre le **CADE** (mode **CADE**) ou le **CADE** (mode **CADE**) qui est le plus y avoir.

- **CADE** : Vous pouvez améliorer vos performances à la fin de chaque partie et faire quelques conseils pour vous améliorer.



## VERSUS

- **VERSUS** : Avant de commencer les jeux (vous choisissez deux joueurs **VERSUS**), vous choisissez un personnage et ajoutez vos **VERSUS**.

## TRAINING (L'entraînement)

- **TRAINING** : Vous pouvez vous battre contre un adversaire **TRAINING**.

## ADVERSARY (L'adversaire)

- **ADVERSARY** : Vous pouvez vous battre contre l'adversaire, l'adversaire **ADVERSARY**. Vous pouvez vous battre contre l'adversaire **ADVERSARY**. Ce mode n'est pas le plus **ADVERSARY**.



## MENU DES OPTIONS

Choisissez une option à l'aide des boutons **F** de la croix et du vent latérale et ajustez les réglages en stabilisant les boutons. **T** de la croix trois fois consécutives.

**Difficulty (Difficulté)** - Détermine le niveau de difficulté en mode Arcade.

**Rounds** - Modifie le nombre de rounds par match.

**Damage (Dommages)** - Ajuste le niveau de dommages subis lors d'une attaque.

**Time (Temps)** - En position **On**, le temps d'un round est limité à 99 secondes tandis qu'en position **Off**, le round se termine lorsque l'un des deux combattants a été mis KO.

**SC Gauge (Gauge Super Combo)** - Sert à régler le niveau initial de la jauge de Super Combo.

**Save & Adjust (Réglages Enregistrer)** - Régle la position de votre bouton de jeu sur votre téléviseur.

**Button Config (Configuration boutons)** - Sert à changer l'assignation des boutons de la manette.

**Easy Mode (Mode Facile)** - Active (ON) cette option simplifie les commandes de jeu (voir page 34).

**Audio** - Sélectionnez un son STEREO ou MONO.

**Sound Test (Test Sonore)** - Rejoue un échantillon sonore.

**Flash (Effet Stroboscopique)** - Active/Désactive (ON/OFF) les effets visuels stroboscopiques.

**AVANT D'ACTIVER CETTE OPTION, IL EST VIVEMENT RECOMMANDÉ DE LIRE LE PARAGRAPHE INTITULÉ « AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE » SITUÉ PAGE 28 DE CE MANUEL.**

**Wristbands** - Active / Désactive l'option Wristbands Peak Lock et apparaît lorsque vous utilisez l'Arcade Stick.



# LI 5 MOUVEMENTS DE BASE

## LI 1 MANDES PAR DEFAUT



- Button B - Bouton (A) / (B)
- Button Y - Bouton (X) / (Y)
- Button X - Bouton (Z) / (X)
- Button Z - Bouton (L) / (R)



Button B - Bouton (A) / (B)

Button Select / (L) / (R)



Button B - Bouton (A) / (B)

- Button Y - Bouton (X) / (Y)
- Button X - Bouton (Z) / (X)
- Button Z - Bouton (L) / (R)
- Button B - Bouton (A) / (B)
- Button Select / (L) / (R)

## MOUVEMENTS

Les boutons de la croix multidirectionnelle et du joystick ci-dessous sont destinés à un combattant orienté vers la droite. Inversez les commandes de la croix multidirectionnelle et du joystick pour un combattant tourné vers la gauche.

### Garde, Garde Avancée

Appuyez sur les boutons dans la direction opposée à votre adversaire. Vous pouvez contre-attaquer les attaques de votre adversaire en tenant la garde. Accouez accroupi ou se l'air. Il est nécessaire de tenir une garde accroupi aux différents étages que l'avis de vous infliger votre adversaire.

### Attaque retournée

Appuyez sur 3 boutons d'attaque simultanément puis avancez sur une certaine distance en direction de votre adversaire pour effectuer une attaque retournée. Ce mouvement est uniquement disponible lorsque l'option Stand 180 degrés est activée (lire page 43).

### Rattraper sa chute

Lorsqu'un adversaire vous atterrit alors que vous êtes se l'air, il vous est possible de rattraper votre chute en appuyant simultanément sur 2 boutons d'attaque. Vous pouvez également empêcher votre chute à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick.

### Projeter l'adversaire

Tenez les boutons ou de la croix multidirectionnelle ou de joystick en direction de votre adversaire à Coup Moyen lorsque vous êtes pris de lui.

### Esquive

Appuyez simultanément sur les 3 boutons d'attaque lorsque vous êtes en garde afin d'esquiver l'attaque de votre adversaire.

### Garde arrière

#### Dans Jujū's Bizarre Adventure:

Appuyez sur + un bouton d'attaque au moment où vous passez un coup.

#### Dans Jujū's Bizarre Adventure 2

+ un bouton d'attaque au moment où vous passez une contre-attaque.



## LE DISCIPLE

- Vous pouvez choisir d'affronter votre adversaire en mode de combat au cours d'un match. Mode Normal ou Mode Disciple. Pour l'invoquer, appuyez sur le bouton A.

### MODE NORMAL (SANS DISCIPLE)

- Vous pouvez contrôler votre personnage et son disciple même une attaque réussie.
- Les personnages peuvent exécuter une attaque retournée.
- Vous pouvez faire remonter la jauge de votre Disciple en revenant en mode normal lorsque cette jauge descend trop bas.



### MODE DISCIPLE (DISCIPLE INVOQUE)

- Vous pouvez effectuer un Combo en appuyant successivement sur les boutons de coup léger, coup moyen et coup puissant.
- Les coups partiels sont plus puissants en mode Disciple qu'en Mode Normal.
- Vous pouvez utiliser les compétences spéciales de votre personnage tel que le double saut.
- Seul Joseph est capable d'exécuter une attaque retournée.
- À la fin et à moins que votre adversaire n'ait attaqué, la jauge de votre Disciple diminue. Dès qu'elle affiche zéro, elle éteint les personnages et votre Disciple disparaît. Revenez alors en Mode Normal pour permettre à votre jauge de remonter rapidement.



## SUPER COMBOS

Plus vous parrez et effégez des coups à votre adversaire, plus le système de votre jeu se Super Combo augmente. Lorsque votre jeu est plein, vous pouvez exécuter une attaque spéciale comme l'Attaque Tandem. Certains Super Combos nécessitent plus d'un niveau de la joug de Super Combo. (Voir pages 46 à 53 pour les commandes de Super Combo de chaque personnage.)

### Attaque Tandem + Bouton Disciple

Ce mouvement relie un niveau à votre joug de Super Combo. Il envoie 3 cartes d'attaques Tandem, les Attaques Programmées, les Attaques Temps Réel et les Attaques Standard. Ces dernières sont en fonction de votre personnage.

### Attaque Programmée

Après une Attaque Tandem, programmer Disciple. Ces attaques les mouvements lorsque vous relâchez le bouton Disciple d'attaques pré-déterminées programmer personnage peut également se déplacer et

la prochaine attaque de votre. Après un certain temps ou bien ce dernier exécute la carte. Durant ce laps de temps, votre attaque

### Attaque Temps réel

Après une Attaque Tandem, votre personnage peut se déplacer très rapidement. C'est le moment d'exécuter des attaques qui ne se succèdent pas en temps normal.



# PERSONNAGES

Mais, les autres se déplacent les boutons de la croix directionnelle sur lesquelles il faut appuyer pour effectuer les mouvements spéciaux et les Super Combos des 36 personnages sont disponibles en début de partie. Ces touches fonctionnent pour un personnage dirigé vers la droite. Il faut appuyer sur les commandes directionnelles, lorsque ce dernier est orienté vers la gauche.

## ABBREVIATIONS

<b>A</b>	=	Attaque
<b>D</b>	=	Dirigeur
<b>CL</b>	=	Coop Left
<b>CM</b>	=	Coop Move
<b>CP</b>	=	Coop Power

## COMMANDES PAR DEFAUT



- Bouton 1 : Coop Left (CL)
- Bouton 2 : Coop Move (CM)
- Bouton 3 : Coop Power (CP)
- Bouton 4 : Atteinte/Attaque (A)



- Bouton 1 : Coop Left (CL)
- Bouton 2 : Coop Move (CM)
- Bouton 3 : Coop Power (CP)

- Bouton directionnel D : Dirigeur (D)



Fig. 4. Capteur Eye

- Bouton 1 : Coop Move (CM)
- Bouton 2 : Coop Power (CP) / Appareil
- Bouton 3 : Coop Left (CL) / Coop Move (CM) / Coop Power (CP)
- Bouton 4 : Attaque
- Bouton 5 : Atteinte/Attaque (A) / D

## JOTARO

Dragon Ball Z (PLATINUM)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Rolling Thunder	↓ ↘ ↘ + A
Attaque inextinguible	↓ ↘ ↘ + A
Le Boon Boon	→ ↘ ↘ + A

### SUPER COMBOS

Attaque du joyau	↓ ↘ ↘ + AA
Onneur d'inviter	↓ ↘ ↘ + AA
Épée de Platine	→ DM CL → D (requiert niveau 3)

## KAKYUIN

Dragon Ball Z (PLATINUM)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Double Dynamite	↓ ↘ ↘ + A
Lept Magma	→ → ↘ ↓ ↘ ↘ + A
Férocité aveugle	↓ ↘ ↘ + A
Pyromaniac	→ + AA (M.C. Double)

### SUPER COMBOS

Lept Magma (Double)	↓ ↘ ↘ + AA
Lept Magma	↓ ↘ ↘ + AA
Le Parion	CL CL → DM CP
Le Boon Boon	→ ↓ ↘ + AA (L.O. 3 requiert Mock Double)

# AYOOL

Spécialité : MAGICIAN'S ROBE



## MOUVEMENTS SPECIAUX

Magie de Feu	↵↵↵ + A
Magie de Feu	↵↵↵ + A
Détecteur de Traces	↵↵↵ + A
Magie de Feu	↵↵↵ + A (pas de 1-2)
Leçons de l'Éclair	↵↵↵↵ + A
Supercombo	↵ + AA (ajout de 2 coups)

## SUPER COMBOS

Magie de Feu	↵↵↵ + AA
Magie Quadruple de Feu	↵↵↵ + AA
Spécialité améliorée	↵↵↵ + AA (ajout de 2 coups) (1-2)

# ALNAREFF

Spécialité : SILVER DRAGON



## MOUVEMENTS SPECIAUX

Éclair de Feu	A (ajout de 1 coup)
Éclair	↵↵↵↵ (↵ + A)
Éclair Magie	↵↵↵↵ (↵ + A)
Éclair à l'Éclair	↵↵↵ + A (Mode Descro)
Supercombo	↵ + AA (ajout de 2 coups)

## SUPER COMBOS

Éclair Magie	↵↵↵ + AA
Éclair	↵↵↵ + AA
Requiem	↵↵↵↵ + AA (ajout de 2 coups) (ajout de 1 coup)



## JOSEPH

Double : GRENAT & COULEUR



### MOUVEMENTS SPECIAUX

100% Jump	→ ← ↵ + A
Le Coup de l'Éclair	commande + A
Tactique de Jc	↓ ↵ ← + A
Prêt à l'Écoute	↓ ↵ ↵ + A (Libido Normal)
Tout à l'Écoute	↓ ↵ ↵ + A (Mode Désigné)

### SUPER COMBOS

Le Plus Important	↓ ↵ ↵ + AA
Pas à l'Écoute	deux commandes + A + A

## IGGI

Double : LA EDI



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Tracé	↵ (commande) ↵ + A
Attaque sabote	↓ (commande) ↵ + A
Grille sabote	→ ↵ ↓ ↵ ↵ + A
Magie sabote	↵ ↵ ↵ ou ↵ ↵ ↵ + A
Le Plus	↵ (commande)

### SUPER COMBOS

Dans	↓ ↵ ↵ + AA
Remplacement de sabote	LA CA → CM CP



## REX HOP

2000 - 140000



### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Marche de glace	↓ ↘ → + A
Marche fluide	A (inséparable) ↓ attaché
Fouette de glace	↓ ↘ → + A
Crème glacée	D
Marche bébé	↓ + D
Mouvement spécial	→ ↘ ↓ ↘ → + D

### SUPER COMBOS

Mouvement de glace	↓ ↘ → + SA
Mouvement	↓ ↘ → + SA
Combo spéciale (1)	CL CL → CR CP

## SAHRAHIA

2000 - 140000



### MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Comme ça	↓ ↘ → + A
Comme ça	↓ ↘ → + A
Comme ça (répété)	→ ↓ ↘ + A
Comme ça (répété)	D

### SUPER COMBOS

Comme ça	↓ ↘ → + SA
Comme ça (répété)	↓ ↘ → + SA



## HOL HORSE

Disciplin: **EMPECÉDÉS**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Slide (déplacement)	↓↘↙ + A
Roll (roule)	←↘↙ + A
Up (haut)	↓↘↙ + A
Tilt (inclinaison / extension)	D

### SUPER COMBOS

Up (haut)	↓↘↙ + AA
Combinaison ultime	↓↘↙ + AA
Stance de guichet	←↘↙ + AA

## BLACK POLNAREFF

Disciplin: **EMPECÉDÉS**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Appui (appui)	↓↘↙ + A
Double zéro	←↘↙ + A
Escalier démontable	↓↘↙ + A
L'art de voler	↓↘↙ + D

### SUPER COMBOS

L'art de la force	↓↘↙ + AA
L'art de la vitesse	↓↘↙ + AA



## LE DIABLE D'ENCRE



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Devil de l'Encre **↓ ↑ ← → + A**

Blaster d'Encre **↓ ↓ + A**

Encre de l'Encre **↓ ↑ ← → + B**

### SUPER COMBOS

Command Judo **↓ ↑ ← + AA**

1. Escaladeur **↓ ↑ ← + AA**

2. Escaladeur **→ ↓ ← + AA (Cible 2 uniquement)**

## MOULIER

1. Escaladeur - HAUTE (RETENUE)



### MOUVEMENTS SPECIAUX

1. Escaladeur **↓ ↑ ← + B**

Moulin Wind **↓ ↑ ← + A**

Temp de l'Encre **→ ↓ ← + AA (Cible 2 uniquement)**

### SUPER COMBOS

1. Escaladeur **↓ ↑ ← + AA**

2. Escaladeur **↓ ↑ ← + AA**

3. Escaladeur **→ ↓ ← + AA**

## ALESSY

Discipline : **Shot Put**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Kick 1	← → ← → ← + A (Mode Normal)
Clapnet	← → ← → ← + A
Les yeux de Powell	AA (mode Normal et spécial) Mode Dracopie

### SUPER COMBOS

Ballon	← → ← → ←
On l'aurait dit	← → ← + AA (mode Normal)

## CHACA

Discipline : **Judo**



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Apprentissage	← → ← + A (Mode Normal)
Lance d'atletique	← → ← + A (Mode Dracopie)
Il y en a pas	← → ← + B (Mode Normal)

### SUPER COMBOS

Changement de mode	← → ← + AA (mode Normal)
Il y en a pas	← → ← + AA (Mode Dracopie)
Il y en a pas	← → ← + AA (Mode Normal) Mode Dracopie pour être 20

## 50 THE WORLD'S



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Made Man	↓↘↙ + A
Shield	↓↘↙ + A
Man on a pile	→ + CP + CM + CL + →
Iron Man	→↘↙ + A (Mode Normal)
Man on a pile	→↘↙ + A (Mode Disrupt)

### SUPER COMBOS

Man on a pile	↓↘↙ + AA
Shield	↓↘↙ + AA (Mode Normal)
Iron Man	→ + CP + CL + → + D (Lancer niveau 3)
Man on a pile	CM + CL + → + CL + CP (Lancer 2 interrupt)

## IRON MAN



### MOUVEMENTS SPECIAUX

Iron Man	↓↘↙ + A
Man on a pile	→↘↙ + A (Mode Disrupt)
Iron Man	↓↘↙ + A
Iron Man	↓↘↙ + → (Mode Disrupt)

### SUPER COMBOS

Man on a pile	↓↘↙ + AA
Projection démontable	↓↘↙ + AA (Lancer niveau 2)
Man on a pile	→↘↙ + AA (Mode Disrupt)

# CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Voilà l'intention de l'éditeur de vous offrir le meilleur et le meilleur prix possible en matière de logiciels informatiques. Il s'engage à fournir un produit qui fonctionnera pendant une période de temps raisonnable. Cependant, il n'est pas responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

## VERBA VOLUNT PROVERBIA MOD SIC PROVERBIA

L'ÉDITEUR NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE

1. L'ÉDITEUR NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES MATÉRIELS OU LOGICIELS RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE SON PRODUIT.
2. L'ÉDITEUR NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES MATÉRIELS OU LOGICIELS RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE SON PRODUIT.
3. L'ÉDITEUR NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES MATÉRIELS OU LOGICIELS RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE SON PRODUIT.

Il est à noter que l'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

## CLAUSE D'EXÉCUTION DE GARANTIE

À l'exception de la garantie écrite ci-dessus, l'éditeur n'accepte aucune responsabilité pour les dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

Il est à noter que l'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

## CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ

Voilà l'intention de l'éditeur de vous offrir le meilleur et le meilleur prix possible en matière de logiciels informatiques. Il s'engage à fournir un produit qui fonctionnera pendant une période de temps raisonnable. Cependant, il n'est pas responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

## CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

Il est à noter que l'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

Les dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

Le prix applicable est celui en vigueur au moment de l'achat.

## GARANTIE SUR INTERNET:

Il est à noter que l'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit. L'éditeur ne peut être tenu responsable des dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation de son produit.

Version 1.0 - Dernière mise à jour



## NOTES





# Dreamcast

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd.  
July's Reserve Adventure is a trademark of Capcom Co., Ltd.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 96938918.4, 96919599.5